

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 10-263174

(43)Date of publication of application : 06.10.1998

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

A63F 7/02

A63F 7/02

(21)Application number : 09-072346

(71)Applicant : AMTEX KK

(22)Date of filing : 25.03.1997

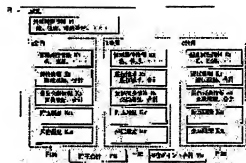
(72)Inventor : NAKAMURA TETSUO

(54) MEMBER DATA MANAGEMENT SYSTEM FOR GAME HOUSE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a member data management system for providing services concerning visit-shop points or saving balls for members of a game house by allowing data on the visit-shop points or the number of saving balls among data of an individual member to be used in common among the member's group.

SOLUTION: Data of a member registered as a group member such as a family are managed by the group. So the total saving balls F13 and the total visit-shop points of the total members of a family are managed as the data on the number of saving balls and visit-shop points. And a prescribed premium can be given according to the total saving balls F13, and each of the family members will be provided with prescribed services according to the total visit-shop points F14 of the family members. If any one of the family members moves out and cannot visit the shop any more, the saving ball or the visit-shop points of that member can be transferred to the remaining family members and included in the total saving balls F13 or the total visit-shop points F14, so they can be utilized profitably.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 30.10.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 31.07.2007

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

特開平10-263174

(43) 公開日 平成10年(1998)10月6日

(51) Int.Cl. ⁸	識別記号	F I
A 6 3 F 7/02	3 2 8	A 6 3 F 7/02 3 2 8
	3 3 2	3 3 2 Z
	3 5 0	3 5 0 Z

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号 特願平9-72346

(22) 出願日 平成9年(1997)3月25日

(71) 出願人 591033227

株式会社アムテックス
群馬県佐波郡赤堀町大字鹿島7番地

(72) 発明者 中村 哲夫

群馬県桐生市境野町7丁目86番地 株式会
社アムテックス内

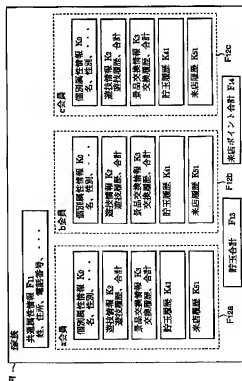
(74) 代理人 弁理士 森 哲也 (外2名)

(54) 【発明の名称】 遊技場の会員情報管理システム

(57) 【要約】

【課題】各会員毎の会員情報のうち、来店ポイント或いは貯玉数等を、グループ内で共有できるようにし、来店ポイント或いは貯玉数等に関してグループ単位でサービスを提供する。

【解決手段】例えば家族毎等グループ登録された会員の会員情報をグループ単位で管理し、貯玉合計F₀及び来店ポイントF₀については、家族内の会員の合計値で管理する。そして、貯玉合計F₀に応じて所定の景品の交換を可能とし、また、家族全員の来店ポイントの合計である来店ポイントF₀に応じて家族内の各会員に所定のサービスを提供する。例えば家族内の何れかの会員が転居しその後来店できなくなった場合等でも、この会員の貯玉数或いは来店ポイントは家族毎の貯玉合計F₀或いは来店ポイントF₀として家族に相続され、無駄になることなく有効に利用される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 会員として登録されている顧客の会員情報を会員毎に管理するようにした遊技場の会員情報管理システムにおいて、前記会員をグループ登録するグループ登録手段と、前記グループ登録された会員の会員情報をグループ毎に管理するグループ情報管理手段と、当該グループ情報管理手段で管理するグループ毎の会員情報に基づき、グループ登録された会員に対して所定のグループサービスを提供するグループサービス提供手段と、を備えることを特徴とする遊技場の会員情報管理システム。

【請求項2】 前記グループサービスを複数種類設定しておき、それら複数のグループサービスのうち希望のグループサービスをグループ毎に選択可能なサービス指定手段を備え、前記サービス提供手段は、前記サービス指定手段により指定されたグループサービスをグループ毎に提供するようにしたことを特徴とする請求項1記載の遊技場の会員情報管理システム。

【請求項3】 前記グループサービスのうちの一つは、前記会員情報のうちの会員毎に固有の累積データを、同一グループ内の会員の累積データとして振り替える累積データ振り替えサービスであることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技場の会員情報管理システム。

【請求項4】 前記グループサービスのうちの一つは、前記会員情報のうちの会員毎に固有の累積データを、同一グループ内の会員について合計してグループ全体のグループ累積データを求め、当該グループ累積データの累積値に応じたサービスを前記グループ内の会員に提供する累積合計サービスであることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技場の会員情報管理システム。

【請求項5】 会員として登録されている顧客の会員情報を会員毎に管理するようにした遊技場の会員情報管理システムにおいて、前記会員をグループ登録するグループ登録手段と、前記グループ登録された会員の会員情報をグループ毎に管理するグループ情報管理手段と、を備え、当該グループ情報管理手段は、グループ登録された会員の会員情報を、前記会員全てに共通の共通情報と前記会員毎に固有の固有情報とに分けて管理するようにしたことを特徴とする遊技場の会員情報管理システム。

【請求項6】 前記固有情報のうちの所定の個人データを、同一グループ内の会員について合計し、当該グループ全体の累積データとして管理するようにしたことを特徴とする請求項5記載の遊技場の会員情報管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、パチンコ店の遊技場に会員として登録されている顧客を管理するためのシステムに関し、特に、グループ単位で顧客にサービスを提供できるようにしたものである。

【0002】

【従来の技術】 パチンコ店等の遊技場における会員システムの一形態として、各顧客の会員情報（例えば、来店回数、遊技場に預けている貯玉数、貯玉との景品交換情報、遊技履歴等）を、例えば、会員の住所、氏名、性別、年齢等会員を特定する情報からなる会員識別情報と共に、各顧客毎に、データベースに送信・蓄積するようにしている。

【0003】 そして、例えばそのデータベースに蓄積されている会員情報を、顧客の要求等に応じてコンピュータ等により顧客に提供したり、或いは、例えば来店回数が所定回数以上である顧客にはより良いサービスを与えたりするようになっている。これにより、各顧客は、自分の会員情報を参照することによって、例えば現在の貯玉数を認識することができると共に、例えば景品交換の際には、景品交換情報を参照し、過去に交換した景品を認識することによって、過去に交換したものと同一の景品と交換を行うことを回避することができる。また、来店回数が増える毎により良いサービスを受けることができるし、遊技場にとってはこれに伴い固定客が増加し営業成績が向上することが期待できる。また、遊技場では、各顧客の会員情報に含まれる会員の住所、氏名等をもとに、例えば会員への通知等の案内状を送付する等を行うようになっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 上記のような遊技場の会員情報管理システムにおいては、会員情報を各顧客毎に管理するようにしているため、例えば各会員への案内状を送付する場合等には、顧客毎の会員情報をもとに案内状を送付することになる。そのため、例えば、家族で同一の遊技場の会員として登録している場合等には、顧客毎に案内状を送付しているから、例えば家族が同居している場合等には、宛て名は異なるが同一の案内状が同一家庭に複数送付されることになる。遊技場の案内状等の場合には、家族内でまわし読みすることが多く、また家庭内の会話等で家族員に伝達されるから、個々の家族員が案内状を必要としていることはほとんどなく、送付する必要のない案内状を送付していることになり、これは無駄である。

【0005】 また、例えば会員毎に提供されているサービスについて、例えば景品交換サービス等の場合には、貯玉数に応じて所望の景品との交換が行われることになるが、例えば、ある程度の貯玉数を保留したままで家族の一人が引越等によって来店がでなくなった場合等には、貯玉数は顧客毎に管理しているから顧客がそれまで保持している貯玉数は、無駄になってしまうという問題がある。また、例えば家族で会員になっている顧客の場合等、家族員個人の貯玉数は少ないが、家族全員の貯玉の合計ならば所望の景品と交換が可能である場合等でも、貯玉数は個人単位で管理しているため、景品交換

を行うことができず、融通がきかないという問題がある。また、家族や親しい友人どうしであっても、他人の会員情報を見ることができず、例えば他人との遊技情報の比較などを行うことができないという問題がある。

【0006】そこで、この発明は、上記従来問題に着目してなされたものであり、会員情報のうちサービスの対象となる情報を複数の会員で共有することができると共に、特定の会員間での会員情報の提示が可能であり、また、会員情報の削減を図ることの可能な遊技場の会員情報管理システムを提供することを目的としている。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、本発明の請求項1に係る遊技場の会員情報管理システムは、会員として登録されている顧客の会員情報を会員毎に管理するようにした遊技場の会員情報管理システムにおいて、前記会員をグループ登録するグループ登録手段と、前記グループ登録された会員の会員情報をグループ毎に管理するグループ情報管理手段と、当該グループ情報管理手段で管理するグループ毎の会員情報に基づき、グループ登録された会員に対して所定のグループサービスを提供するグループサービス提供手段と、を備えることを特徴としている。

【0008】この発明によれば、グループ登録された会員の会員情報がグループ毎に管理され、このグループ登録された会員に対しては、例えばグループ登録されたグループ会員の遊技場への来店回数について、グループ内の合計が所定回数以上となったグループに対しては、優待特典を付与する等の、所定のグループサービスが提供される。これにより、会員の遊技場への来店意欲が向上し、集客力が向上する。

【0009】また、本発明の請求項2に係る遊技場の会員情報管理システムは、前記グループサービスを複数種類設定しておき、それら複数のグループサービスのうち希望のグループサービスをグループ毎に選択可能なサービス指定手段を備え、前記サービス提供手段は、前記サービス指定手段により指定されたグループサービスをグループ毎に提供するようにしたことを特徴としている。

【0010】この発明によれば、例えば会員情報の提示、或いは累積データの振り替え、累積データの合計等の複数種類設定されたグループサービスのうち、例えば、各グループ毎に希望するグループサービスとしてサービス指定手段で指定したグループサービスが、各グループ毎に提供される。よって、グループ毎にグループ内の会員の希望に応じて、希望するグループサービスを指定することにより、各グループ毎に所望のグループサービスが提供される。

【0011】また、本発明の請求項3に係る遊技場の会員情報管理システムは、前記グループサービスのうちの一つは、前記会員情報のうちの会員毎に固有の累積データを、同一グループ内の会員の累積データとして振り替

える累積データ振り替えサービスであることを特徴としている。

【0012】この発明によれば、例えば遊技場へ預けている遊技媒体の数等、会員情報のうちの会員毎に固有の累積データを、グループ登録された会員が指定した、同一グループに属する会員の累積データに振り替え、グループ会員間で累積データをやり取りする振り替えが行われる。したがって、例えば、グループ内の何れかの会員が転居等によって遊技場に来店できなくなった場合でも、この会員の累積データは同一グループ内の他の会員の累積データとして相続される。

【0013】なお、グループサービスとしては、例えば同一グループ内の会員の会員情報を互いに提示するような会員情報提示サービス等でもよく、これにより会員は同一グループ内の会員の、遊技情報或いは来店回数等の会員情報を参照し互いに比較することができる。

【0014】また、本発明の請求項4に係る遊技場の会員情報管理システムは、前記グループサービスのうちの一つは、前記会員情報のうちの会員毎に固有の累積データを、同一グループ内の会員について合計してグループ全体のグループ累積データを求め、当該グループ累積データの累積値に応じたサービスを前記グループ内の会員に提供する累積合計サービスであることを特徴としている。

【0015】この発明によれば、同一グループとして登録された会員の会員情報のうち、例えば遊技場への来店回数或いは遊技場へ預けている遊技媒体の数等の会員毎の累積データが、同一グループ内の会員について合計されてグループ全体のグループ累積データが求められる。そして、グループ累積データの累積値に応じて、グループ会員に優待特典を付与する等の累積合計サービスが提供される。これにより、会員の遊技場への来店意欲が向上し、集客力が向上する。

【0016】また、本発明の請求項5に係る遊技場の会員情報管理システムは、会員として登録されている顧客の会員情報を会員毎に管理するようにした遊技場の会員情報管理システムにおいて、前記会員をグループ登録するグループ登録手段と、前記グループ登録された会員の会員情報をグループ毎に管理するグループ情報管理手段と、を備え、当該グループ情報管理手段は、グループ登録された会員の会員情報を、前記会員全てに共通の共通情報と前記会員毎に固有の固有情報とに分けて管理するようにしたことを特徴としている。

【0017】この発明によれば、グループ情報管理手段では、グループ登録された会員の会員情報は、例えば家族単位でグループ登録した場合には、各グループ会員の会員情報のうち住所或いは電話番号、姓等のグループ会員全員で共通のデータからなる共通情報と、会員毎の名前或いは遊技情報等の各会員の固有のデータからなる固有情報とに会員情報が分けられ、グループ会員の会員情

報は一つに纏められた共通情報と各会員毎の固有情報とに分けて管理される。よって、会員情報のうちの共通情報は一纏めされるから、その分グループ管理手段で管理する情報が削減される。

【0018】さらに、請求項6に係る遊技場の会員情報管理システムは、前記固有情報のうちの所定の個人データを、同一グループ内の会員について合計し、当該グループ全体の累積データとして管理するようにしたことを特徴としている。

【0019】この発明によれば、固有情報のうち、例えば遊技場への来店回数或いは遊技場へ預けている遊技媒体の数等、会員毎の所定の個人データについては、同一グループ内の会員の個人データが全て纏められてグループ全体の累積データとして管理される。よって、遊技場側では個人データについてはグループ全体の累積データとして管理しているから、例えばグループ内の会員が転居等で来店できなくなった場合でも、例えば来店しない会員の個人データを所定期間保存しておく等の特別の対応を行う必要はなく、個人データに対する対処が容易である。

【0020】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施の形態を説明する。図1は、本発明の一実施の形態における全体構成を示す図であって、この実施の形態は、本発明に係る遊技場の会員情報管理システムを、遊技場としてのパチンコ店の会員情報管理システムに適用したものである。

【0021】まず、構成を説明すると、この遊技情報管理システムは、パチンコ店内のホール1と監視室3とに配設されている各装置によって実現されるシステムであって、ホール1及び監視室3のそれぞれに配設されている各装置は、通信ケーブル50を通じて情報通信可能に接続されている。

【0022】ホール1には、遊技機としてのパチンコ機10が複数配設された島状になっている遊技機島2が複数（図1にはその内一つのみを示す。）設けられていて、各遊技機島2に配設されているパチンコ機10のそれぞれは、磁気カード等からなる会員カードに記憶されている会員番号を読み取ることができるカードリーダー21と、通信ケーブル50を通じて必要な情報を通信する遊技機情報装置12と、パチンコ玉を貸し出す玉貸機11とが、一つずつ付設されている。

【0023】遊技機情報装置12は、マイクロプロセッサ、インタフェース回路、ROM、RAM等の記憶装置を内蔵した簡易なコンピュータであって、図示しない液晶ディスプレイや音声発生装置等を備え、それら液晶ディスプレイや音声発生装置によって、遊技中の顧客に情報を伝達することも可能になっている。なお、各遊技機情報装置12には、各パチンコ機10を識別するためのパチンコ機IDが割り当てられている。図1の例では、パチンコ機IDとして「0001」、「0002」が割

り当てられている様子を示している。

【0024】そして、遊技機情報装置12は、内蔵したインタフェース回路を介して通信ケーブル50に接続されると共に、パチンコ機10、玉貸機11が出力する種々の遊技情報、例えば顧客がパチンコ機10に投入したパチンコ玉（アウト玉）数、或いはパチンコ機10から出された当たり玉（補給玉）数、顧客毎の貸し玉数やプリペイドカードの利用度数等の玉貸機11の利用状況がわかる情報等を、自身に割り当てられているパチンコ機ID及びカードリーダー21が読み込んだ会員識別情報と共に、所定のタイミングで通信ケーブル50に送出して、監視室3内に配設されている管理コンピュータ30に送信可能になっている。

【0025】前記ホール1内には、遊技終了後に顧客が運んだパチンコ玉の計数を行う計数機20が例えば景品交換カウンタの近く等に設置されており、この計数機20には、会員カードに記憶されている会員番号を読み取ることができるカードリーダー21と計数機20の計数値とカードリーダー21が読み取った会員番号を通信ケーブル50を通じて管理コンピュータ30に送信する計数機情報装置22とが付設されている。

【0026】さらに、ホール1内の例えば出入口の近くには、情報公開装置5が配設されており、この情報公開装置5も通信ケーブル50を介して管理コンピュータ30に接続されている。この情報公開装置5も基本的にはコンピュータであって、液晶表示装置や音声発生装置のような情報を顧客に伝達できる装置や、タッチパネルやテンキー等の情報を入力できる装置等を一体に有している。そして、来店した際に顧客がタッチパネル式になっている画面を操作することにより通信ケーブル50を通じて管理コンピュータ30から送られてくる、本日の特賞の発生状況等の営業情報を、映像や音声によって公開するようになっている。

【0027】また、情報公開装置5には、カードリーダー21と同様の機能を備えたカード差し込み部が一体に設けられていて、そのカード差し込み部に会員カードを差し込んでからこの情報公開装置5を利用する場合には、非会員に対するサービスとは異なり、会員向けのサービスが提供できるようにもなっている。会員向けのサービスとしては、例えば非会員には公開しないより詳細な営業情報を提供するサービスや、会員の遊技情報を分析してその結果を表示又は印刷するという遊技情報分析サービス等がある。

【0028】また、家族登録或いはグループ登録が行われた会員が、情報公開装置5においてキーワード等の入力装置を操作し、家族会員或いはグループ会員のみに提供されるサービスの提供を要求したとき、要求したサービスが提供されるようになっている。この家族会員或いはグループ会員のみに提供されるサービスは、例えば、同一家族内或いは同一グループ内の会員の会員情報の提

示、同一グループ内の会員への貯玉の振り替え（累積データ振り替えサービス）等がある。

【0029】前記貯玉とは、各会員がこのパチンコ店に預けているパチンコ玉のことであって、遊技終了時に会員が計数機20でパチンコ玉を計数する際にその日は景品交換を行う意思がない場合や、計数した際には景品交換の意思があっても景品交換カウンタに行った際に好みの景品がないために交換の意思を無にした場合等に、後日好みの景品が現れるまで、パチンコ玉を貯めることを認めているものである。

【0030】そして、監視室3に設置されている管理コンピュータ30にはパーソナルコンピュータ32が接続されていて、パーソナルコンピュータ32は、会員毎の会員情報が格納される会員データベース32Aと、本パチンコ店の営業情報（例えば、各パチンコ機毎の本日又は過去の当たりの回数や勝率等）を記憶している営業情報データベース32Bとを備えている。そして、管理コンピュータ30は、通信ケーブル50を通じて送られてくる情報を、パーソナルコンピュータ32に与えたと共に、そのパーソナルコンピュータ32を適宜制御することにより、会員データベース32A及び営業情報データベース32Bへの情報の蓄積を行うようになっている。

【0031】この会員データベース32Aは、会員として登録されている顧客毎の会員情報を蓄積するためのデータベースであって、会員毎に付与されている会員番号と対応して各会員毎の会員情報が蓄積されるようになっている。前記会員情報は、例えば、図2に示すように、会員の姓名、住所、郵便番号、電話番号、性別、年齢等の属性を表す属性情報K₁、遊技履歴、合計等を表す遊技情報K₂、貯玉と景品との交換履歴及び交換合計等を表す景品交換情報K₃、会員の貯玉の履歴及び現在の貯玉数（累積データ）の合計等の貯玉情報K₄、会員の来店日時等の来店履歴及び来店回数の合計（累積データ）等の来店ポイント情報K₅等から形成されている。

【0032】前記会員情報K₁のうち、属性情報K₁は、例えば会員登録時の会員の設定に基づき形成される。前記景品交換情報K₃は、例えば、貯玉されているパチンコ玉により景品交換が行われたときに、例えば管理コンピュータ30と接続され、パーソナルコンピュータ等で形成される景品交換用端末25により、交換したパチンコ玉数をオペレータが入力することにより更新されるようになっている。また、計数機情報装置22から、会員番号と貯玉更新情報とが通知されて貯玉要求が行われたとき、或いは、景品交換用端末25から景品交換を行った端数のパチンコ玉数と会員番号とが通知されて貯玉要求が行われたとき、また、情報公開装置5において貯玉の振り替え操作が行われたとき、該当する会員情報の貯玉情報K₄が更新されるようになっている。

【0033】また、例えばパチンコ機10に付設されて

いるカードリーダ13に会員カードを差し込み、その会員カードに記憶されている会員番号がカードリーダ13によって読み取られて遊技機情報装置12に送信され、そこから通信ケーブル50を通じて管理コンピュータ30に通信されることにより、管理コンピュータ30が来店玉を認識する。そして、遊技中には、補給玉、アウツ玉、貸し玉等の個数等所定の情報が遊技情報として送信され、遊技終了時には、会員がカードリーダ13から会員カードを引き抜くから、これによって会員がそのパチンコ機10での遊技を終了したことが遊技機情報装置12によって認識され、その遊技の終了を表す情報が通信ケーブルを通じて管理コンピュータ30に送信されるから、カードリーダ13での読取によって、会員の入店を認識して来店ポイント情報K₅を更新すると共に、遊技中に送信される所定の情報を遊技情報K₂として順次会員データベース32Aに格納するようになっている。

【0034】また、管理コンピュータ30は情報公開装置5等からの通信ケーブル50を通じて送られてくる要求に応じて、パーソナルコンピュータ32を適宜制御して会員データベース32A或いは営業情報データベース32Bを検索させ、要求に対して回答となる情報を読み出し、その読み出された情報を通信ケーブル50を通じて要求発信側に返信するようにもなっている。

【0035】また、管理コンピュータ30では、管理コンピュータ30の入力装置において設定を行うことにより、会員を、家族会員、或いはグループ会員として、登録することができるようになっている（グループ登録手段）。前記家族会員及びグループ会員には、一般会員とは異なるサービス（グループサービス）が提供されるようになっている（グループサービス提供手段）。このサービスは、例えば、家族会員については、貯玉数及び来店した回数である来店ポイントを家族毎に管理し、例えば、来店ポイントが所定数以上となった場合には、この家族員全てに対して特定のサービスが提供されるようになっている、例えば家族会員個人では、来店ポイントが少なく、来店ポイントが所定数以上の一般会員に与えられるサービスを受けることができない会員でも、家族毎にその来店ポイントを管理することにより、特定サービスを提供するようになっている（累積合計サービス）。また、一般会員の場合には、個人の貯玉数に応じて景品交換を行うようになっているが、家族会員の場合には、家族毎の貯玉数に応じて景品交換を行うことができるようになっている。また、会員の要求に応じて、当該会員と同一の家族会員の会員情報を参照することができるようになっている。

【0036】一方、グループ会員については、グループ内の互いの会員情報の参照、グループ会員の貯玉を同一グループ内の他のグループ会員の貯玉として登録する貯玉の振り替え、等のサービスが提供されるようになっている。また、グループ会員の来店ポイント（グループ累

積データ)を、グループ単位で管理し、グループ全体の来店ポイントが所定数以上となった場合には、特定のサービスが提供されるようになっている(累積合計サービス)。そして、これらのグループ会員のみに提供されるサービスは、例えばグループ会員全員の取り決め、希望等によって、それぞれのサービスの提供を許可するか否かを表すサービス許可情報で設定されている(サービス指定手段)、サービス許可情報でサービスの提供が許可されているサービスのみが提供されるようになっている。

【0037】前記管理コンピュータ30では、家族会員及びグループ会員の会員情報については、家族毎或いはグループ毎に管理するようになっている(グループ情報管理手段)。家族登録された会員の会員情報は、図3に示すように、家族会員情報Fとして家族毎に管理される。この家族会員情報Fは、ある家族の会員として登録された会員の共通の属性情報、例えば、姓、住所、郵便番号、電話番号等の家族会員内で共通の共通属性情報(共通情報)F₁₁と、家族会員の個別の会員情報である家族会員個別情報(固有情報)F₁₂と、家族会員の合計の貯玉数(グループ全体の累積データ)F₁₃と、家族会員の合計の来店ポイント合計(グループ全体の累積データ)F₁₄とから形成される。前記家族会員個別情報F₁₂は、名、性別、年齢等会員固有の情報である個別属性情報K₁と、前記遊技情報K₂と、前記景品交換情報K₃と、貯玉履歴K₄と、来店履歴K₅とから形成される。

【0038】一方、グループ登録された会員の会員情報は、図4に示すように、グループ会員情報Gによって、グループ毎に管理される。このグループ会員情報Gは、グループを特定する属性情報G₁と、グループに含まれる会員の会員情報Lとのリンク情報G₂とから形成される。前記属性情報G₁は、例えばグループに含まれる会員数、グループ会員の間柄、サービス許可情報等であって、グループ登録時に入力設定される情報に基づき設定される。なお、グループ会員の会員情報Lは、図2に示す会員情報と同様であって、属性情報G₁においてリンク情報G₂を追加又は削除することによって、グループへの登録又はグループからの抹消が可能になっている。

【0039】そして、情報公開装置5での操作により、家族会員から家族内の会員情報の提示が要求された場合には、管理コンピュータ30では、カード差し込み部に差し込まれた会員カードから読み取った、会員情報の提示を要求した会員の会員番号から所属する家族を特定し、特定した家族の家族会員情報Fから、この家族に属する家族会員個別情報F₁₂を順次読み出して情報公開装置5に転送する。また、グループ会員から同一グループ内の会員情報の提示が要求された場合には、会員情報の提示を要求した会員の会員番号から、所属するグループを特定し、そのグループに対応するグループ会員情報Gの属性情報G₁を参照し、そのサービス許可情報におい

て、会員情報の提示が許可されている場合には、リンク情報G₂により特定される会員情報を順次読み出して情報公開装置5に転送する。

【0040】また、情報公開装置5での操作によって、例えば振り替え先の会員番号と、振り替える貯玉数とを指定すること等により、グループ会員への貯玉の振り替えが要求された場合には、振り替え要求を行った会員の会員番号から所属するグループを特定し、また、振り替えとして指定された会員番号からその会員の所属するグループを特定する。そして、これらが同一グループに所属している場合には、対応するグループ会員情報Gの属性情報G₁を参照し、そのサービス許可情報において、貯玉の振り替えが許可されているとき、振り替え要求を行った会員の会員情報Lの貯玉合計から、指定された貯玉数を減算し、振込先として指定された会員の会員情報Lの貯玉合計に指定された貯玉数を加算する。

【0041】また、例えば情報公開装置5或いは景品交換端末25での操作により、端数パチンコ玉の振り替え操作として、振り替え要求を行った会員の会員番号と、振り替え先の会員番号と、振り替えるパチンコ玉数とを指定すること等によって、グループ会員への貯玉の振り替えが要求された場合には、管理コンピュータ30では、振り替え要求を行った会員の会員番号から所属するグループを特定し、また、振り替えとして指定された会員の所属グループを特定する。そして、これらが同一グループに所属しているとき、対応するグループ会員情報Gの属性情報G₁を参照し、そのサービス許可情報において、貯玉の振り替えが許可されているとき、振り替え指定された会員の会員情報Lの貯玉合計に指定された貯玉数を加算して貯玉の振り替えを行う。

【0042】また、管理コンピュータ30では、グループ会員情報Gのサービス許可情報において、来店ポイントの合計が許可されている場合には、同一グループに属するグループ会員の来店ポイントの合計をグループ会員情報Gとして管理し、グループ会員のみに提供されるサービスを来店ポイントに応じて提供するようになっている。

【0043】次に、上記実施の形態の動作を説明する。来店した顧客がパチンコ機10においてカードリーダー3に会員カードを差し込み、遊技を開始すると、カードリーダー13から読み取られた会員番号が管理コンピュータ30に通知され、管理コンピュータ30では、会員番号からこの会員が家族会員であるか、グループ会員であるか、家族登録或いはグループ登録されていない一般会員であるかを判定し、家族会員である場合には、この会員が属する家族を特定し特定した家族に対応する家族会員情報Fの来店ポイント合計F₁₄を更新し、また、この会員に対応する家族会員個別情報F₁₂の来店履歴K₅を特定し、そのグループに対応するグループ会員情報Gの属性情報G₁を参照し、そのサービス許可情報におい

の属性情報G_nを参照し、そのサービス許可情報において来店ポイントの合計が許可されている場合には、グループ会員の来店ポイント情報K_nを更新すると共に、グループ内の会員全員の来店ポイント合計を算出する。

【0044】前記来店ポイントのカウントは、例えば、カードリーダー13に会員カードを差し込むことによりカウントし、一日単位でカウントするようになっている。つまり、一日のうちに最初に会員カードをカードリーダー13に差し込んだときのみ来店ポイントのカウントを行い、例えば、一日のうちに何度も来店した場合、或いは一日に何度もパチンコ機10での遊技を行う場合でも来店ポイントは1ポイントとしてカウントするようになっている。

【0045】なお、この来店ポイントは、例えば、一日に何度もパチンコ機10での遊技を行う場合等には、例えばカードリーダー13から会員カードを抜き取ってから、所定時間経過後にカードリーダー13から同一の会員番号が通知されたときに、カウントすることにより、一日のうちに何度も来店する場合には来店毎にカウントするようにしてもよく、また、一つのパチンコ機10での遊技毎に来店回数をカウントするようにしてもよい。

【0046】図5は、計数機情報装置22及び景品交換用端末25からの貯玉要求に対する、管理コンピュータ30での処理手順の一例を示したものであって、遊技終了後に顧客が運んできたパチンコ玉は、計数機20にかけられて計数が行われる。このとき、顧客が会員登録をしている場合には貯玉を行うことができ、会員カードをカードリーダー21に差し込み、計数機情報装置22において貯玉要求を行うことによって、管理コンピュータ30での貯玉要求に対する処理が行われる。

【0047】管理コンピュータ30では、カードリーダー21で読み取られて転送された会員番号をもとに、この会員が家族会員であるかを判定する(ステップS1)。そして、家族会員である場合には、次に、この家族会員が族する家族を特定する(ステップS2)。そして、特定した家族、例えば、この会員が家族fの家族会員aである場合には、家族fの家族会員情報F_fを参照し、その貯玉合計F_{fa}に、計数機情報装置22から転送される計数値を加算すると共に、家族会員aの会員番号に対応する会員情報F_{fa}の貯玉履歴K_{fa}として、例えば貯玉日時、貯玉数等の所定の情報を書き込む(ステップS3、S4)。これにより、家族会員aが属する家族fの貯玉合計F_{fa}が増加する。

【0048】一方、例えば顧客が、グループ会員である場合には、カードリーダー21で読み取られた会員番号から、顧客がグループ会員であることが特定される(ステップS1)。そして、このとき、例えばグループ会員pが貯玉の振込先としてグループ会員rの会員番号を指定すると(ステップS5)、管理コンピュータ30では、振込先として指定された会員rが属するグループを会員

番号から特定し、貯玉要求を行ったグループ会員pが属するグループと同一グループである場合には(ステップS6)、このグループに対応するグループ会員情報Gの属性情報G_nの属性情報を参照し、サービス許可情報において、振り替えが許可されているか否かを判断する(ステップS7)。

【0049】そして、振り替えが許可されている場合には、振込先として指定された会員rの会員情報L_pの貯玉情報K_rを更新し、例えば、貯玉履歴として、貯玉日時、振込人、振込貯玉数等所定の情報を書き込み、また貯玉合計に通知された計数値を加算する(ステップS8)。これにより、グループ会員pが得た貯玉がグループ会員rの貯玉として振り替えられたことになる。

【0050】一方、振込元と振込先の会員が属するグループが同一でない場合(ステップS6)、或いは振込元及び振込先の会員が属するグループ会員情報Gの属性情報G_nにおいてサービス許可情報で振り替えが許可されていない場合(ステップS7)には、例えば、計数機情報装置22に例えばグループアプー一致、或いは、振り替え未許可等といったアラーム情報を通知し(ステップS9)、計数機情報装置22がこれを表示すること等によって顧客に、異常設定が行われたことを通知する。

【0051】また、顧客がグループ会員でも家族会員でもない場合、或いは、グループ会員により振り替え先の指定が行われない場合には(ステップS1、S5)、貯玉要求を行った会員の会員番号に対応する会員情報Lの貯玉情報K_rにおいて、貯玉履歴及び貯玉合計を更新する(ステップS10)。これにより、貯玉要求を行った会員の貯玉合計が増加し、貯玉が行われたことになる。

【0052】次に、図6は、情報公開装置5からの情報提示要求に対する管理コンピュータ30での処理手順の一例を示すフローチャートである。家族会員或いはグループ会員には、同一家族或いは同一グループの会員間で相互に会員情報を参照することのできるサービスが提供される。例えば顧客が、情報公開装置5において、会員カードをカード差し込み部に差し込み、情報提示要求を行うと、管理コンピュータ30では、図6に示す処理を実行し、会員カードから読み込んだ会員番号をもとに、顧客が家族会員であるかを判断する(ステップS11)。

そして、例えば顧客が家族fの家族会員cである場合には、対応する家族、この場合家族fを特定し、特定した家族fの家族会員情報F_fを参照し、この家族に含まれる会員情報F_{fc}〜F_{fn}を順次読み出して情報公開装置5に転送する(ステップS12)。これにより、家族会員cと同一家族である家族会員a、b、cの会員情報F_{fa}〜F_{fn}が情報公開装置5に表示される。

【0053】一方、顧客が家族会員でない場合には(ステップS11)、次に、グループ会員であるか否かを判断する(ステップS13)。そして、例えば顧客がグル

ープtのグループ会員rである場合には、顧客が属するグループ、この場合グループtを特定し、グループtのグループ会員情報G_tの属性情報G_uを参照し、そのサービス許可情報において、情報提示が許可されているかを判断する(ステップS14)。そして、情報提示が許可されている場合には、顧客が属するグループ、つまり、グループtに属している会員に対応する会員情報L_p、L_q、L_rを順次読み出して情報公開装置5に転送する(ステップS15)。

【0054】これにより、情報公開装置5には、情報提示要求を行ったグループ会員rと同一グループG_tに属する会員の会員情報L_p〜L_rが表示される。また、顧客が家族会員でもなく(ステップS11)、グループ会員でもない場合(ステップS13)、また、サービス許可情報において情報提示が許可されていない場合(ステップS14)には、例えば異常設定としてこれを情報公開装置5に通知し(ステップS16)、情報公開装置5がアラームメッセージを表示すること等によって顧客に通知する。

【0055】次に、図7は、情報公開装置5によって、振り替え要求が行われた時の管理コンピュータ30の処理手順の一例を示すフローチャートである。グループ会員には、同一のグループに属する会員間での貯玉の振り替えを行うサービスが提供される。

【0056】例えば顧客が会員カードを情報公開装置5のカード差し込み部に差し込み、振り替え先の会員番号と、振り替える貯玉数とを指定すること等によって、貯玉の振り替え要求を行うと、管理コンピュータ30は図7のフローチャートを実行する。まず、会員カードから読み取った会員番号から、顧客がグループ会員であるかを判断する(ステップS21)。顧客がグループ会員である場合には、次に、振り替え先として指定された会員番号からこの会員が属するグループを特定し、顧客と同一のグループに属しているかを判断する(ステップS22)。

【0057】そして、例えば、グループtのグループ会員qがグループ会員pへの振り替え要求を行った場合には、振り替え要求を行った会員と振り替え先として指定された会員とは共にグループtに属しているから、グループtに対応するグループ会員情報G_tの属性情報G_uを参照し、サービス許可情報において振り替えが許可されているかを判断する(ステップS23)。

【0058】振り替えが許可されている場合には、グループqのグループ会員情報L_qの貯玉合計から、指定された振り替え貯玉数を減算し、振り替え先として指定されたグループqのグループ会員情報L_pの貯玉情報に指定された振り替え貯玉数を加算する。またこれと共に、それぞれの貯玉情報K_pを更新する(ステップS24)。これにより、グループqの貯玉が振り替え先として指定したグループqのグループ会員pに振り替えられたことになる。

【0059】一方、会員カードから読み取った会員番号に基づいて、顧客がグループ会員ではないと判断された場合(ステップS21)、振り替え先として指定された会員番号の会員と振り替え要求を行った会員とが同一グループに属さない場合(ステップS22)、グループ会員情報G_tの属性情報G_uにおいて振り替えが許可されていない場合(ステップS23)には、それだけ異常設定として例えばこれを情報公開装置5に通知し(ステップS25)、情報公開装置5がアラームメッセージを表示する等によって、顧客に異常設定を通知する。

【0060】上述のように、本実施の形態では、各顧客の会員情報を家族単位或いはグループ単位で管理するようにし、グループ毎或いは家族毎に来店ポイントを合計して管理することができるようにしたから、例えば、家族、或いはグループ毎の来店ポイントに応じて家族会員或いはグループ会員に優待特典を提供するようにすれば、家族単位、或いはグループ単位で会員を獲得することができる。また、個人会員では来店ポイントが少なく、来店ポイントに応じた優待特典が提供されないような会員についても、優待特典が提供される可能性が広がり、より多くの会員にサービスを提供することができ、集客力の向上を図ることができる。

【0061】また、家族会員については、家族単位で貯玉合計をカウントするようにしたから、貯玉の共通利用を容易に行うことができ、例えば家族全員で協力することにより、交換に要するバチンコ玉数がより早い時点で交換することができ、景品獲得の可能性を向上させることができるから、会員の来店意欲を向上させることができ、集客力を向上させることができる。

【0062】また、ある家族会員、例えばaのみが転居し、来店ができなくなったような場合でも、この家族会員aの貯玉数或いは来店ポイントは、家族の貯玉数或いは来店ポイントとして相続されるから、家族会員aが獲得した貯玉数或いは来店ポイントを有効に活用することができる。また、遊技場側でも、来店しなくなった家族会員aの累積データを、例えば所定期間が経過するまで保存しておく等の処理を行う必要はなく、その対処に困ることはない。

【0063】また、グループ会員については、グループ内の何れかの会員が転居等により来店できなくなった場合でも、グループ会員に貯玉の振り替えを行うことにより、この会員の貯玉を相続することによって、有効に活用することができる。また、来店ポイントについてもグループ単位で来店ポイントを合計することにより、来店できなくなった会員の来店ポイントを無駄にすることなく有効に活用することができる。

【0064】また、上記実施の形態においては、家族会員間、或いはグループ会員間で、会員情報を提示することができるようにしたから、例えば会員間で互いの遊技情報或いは景品交換情報等をみることができ、グループ

或いは家族内での合計或いは比較等を行うことができる。

【0065】また、上記実施の形態においては、家族会員は家族単位で家族会員情報Fを形成し、また、グループ会員はグループ会員情報Gを形成し、これにより各家族会員或いはグループ会員を管理するようにしたから、同一の家族あるいはグループの会員を容易に判別することができる、例えば、会員情報の提示等の処理を行う場合でもより短時間で会員情報の提示を行うことができる。

【0066】また、家族会員については、各家族会員に共通の情報、例えば住所、姓、電話番号等は、共通属性情報F₁として一つにまとめるようにしたから、その分、会員データベース32Aの情報量を削減することができると共に、管理コンピュータ30或いはパーソナルコンピュータ32で処理を削減することができる。また、共通の住所に居住している会員を家族会員として一まとめにして管理するようにしたから、例えば、会員宛に案内状等を郵送する場合でも、家族会員については家族単位で送付するだけでよく、経費削減を図ることができる。

【0067】また、グループ会員に対しては、予めサービス許可情報を設定するようにし、このサービス許可情報で設定されたサービスのみを提供するしから、例えば、予めグループ会員全員の意思に基づいてサービス許可情報を設定することにより、来店ポイントを合計したくないグループ会員がいる場合に来店ポイントがグループの来店ポイントとして合計されること、或いは、会員情報を提示したくない会員がいる場合に、会員情報が提示されてしまうこと等を回避することができる。

【0068】なお、上記実施の形態においては、グループ会員に対してはサービス許可情報に基づいて、グループ会員全員の例えば来店ポイントを合計するか否か、或いは会員情報を提示するか否かを設定するようにしているが、サービス許可情報を各グループ会員毎に設定することによって、例えば、あるグループ会員の来店ポイントは個人の来店ポイントとするが、会員情報は提示する、或いは、会員情報は提示しないが、グループの来店ポイントとして合計する、等のように、グループに対するサービスを部分的に提供するようにすることも可能である。

【0069】また、上記実施の形態においては、家族会員については、貯玉数及び来店ポイントを家族単位で管理するようにした場合について説明したが、例えばグループ会員の場合と同様に、サービス許可情報において、貯玉数及び来店ポイントを家族内で合計するか否かを設定できるようにし、この設定に応じて貯玉数及び来店ポイントを合計するようにすることも可能である。

【0070】また、上記実施の形態においては、本発明に係るシステムをパチンコ店に適用した場合について説明したが、本発明の適用対象はこれに限定されるもので

はなく、パチンコ店以外の遊技場、例えば遊技媒体としてメダルを利用して遊技を行うスロットマシンを設置した遊技場や、同じくメダルを利用して種々のゲームを行うようになっているゲームセンタ等にも適用可能である。

【0071】また、上記実施の形態においては、グループ会員については、来店ポイントのみを合計するようにした場合について説明したが、貯玉数についても合計しグループ単位で景品との交換を行うことができるようにすることも可能である。

【0072】
【発明の効果】以上説明したように、本発明の請求項1に係る遊技場の会員情報管理システムは、グループ登録された会員の会員情報をグループ毎に管理するようにし、グループ登録された会員に対して所定のグループサービスを提供するようにしたから、グループ登録された会員の遊技場への来店意欲を向上させ、集客力の向上を図ることができる。

【0073】また、本発明の請求項2に係る遊技場の会員情報管理システムは、サービス指定手段でグループ毎に選択されたグループサービスを、グループ毎に提供するようにしたから、グループ毎に会員が希望するグループサービスを指定することにより、グループ内の会員の希望に応じたグループサービスを提供することができる。

【0074】また、本発明の請求項3に係る遊技場の会員情報管理システムは、会員毎に固有の累積データを、同一グループ内の会員間で振り替えるようにしたから、累積データの相続が可能となり、会員個人の累積データを有効に活用することができる。

【0075】また、本発明の請求項4に係る遊技場の会員情報管理システムは、会員情報のうちの会員固有の累積データについて、グループ内の会員に応じて合計し、このグループ累積データの累積値に応じて所定のサービスを提供するようにしたから、会員の遊技場への来店意欲を向上させ集客力を向上させることができる。

【0076】また、本発明の請求項5に係る遊技場の会員情報管理システムは、グループ登録された会員情報のうち、グループ内の全ての会員について共通の情報については共通情報として一纏めにし、各会員情報を、共通情報と各会員固有の固有情報とにわけて管理するようにしたから、共通情報を一纏めにした分、情報量を削減することができると共に、会員情報の管理に対する処理負荷を軽減することができる。

【0077】さらに、請求項6に係る遊技場の会員情報管理システムは、固有情報のうちの会員毎の所定の個人データを、同一グループ内の会員について纏めてグループ全体の累積データとして管理するようにしたから、例えばグループ内の会員が転居等で来店できなくなったような場合でも、個人データについてはグループ全体の累

積データとして管理するから、遊技場側で来店しなくなった会員の個人データの対処に困ることはなく、会員情報の管理を容易に行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態の全体構成を示す図である。

【図2】一般の会員情報の一例である。

【図3】家族会員情報Fの一例である。

【図4】グループ会員の会員情報の管理状態を表す説明図である。

【図5】貯玉要求に対する、管理コンピュータ30での処理の一例を示すフローチャートである。

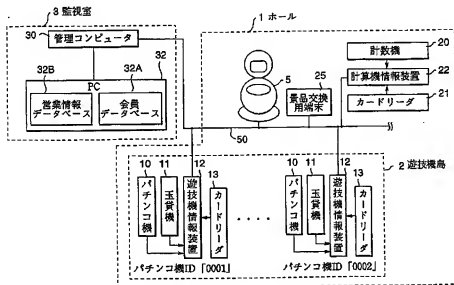
【図6】情報提示要求に対する、管理コンピュータ30での処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】振り替え要求に対する、管理コンピュータ30での処理の一例を示すフローチャートである。

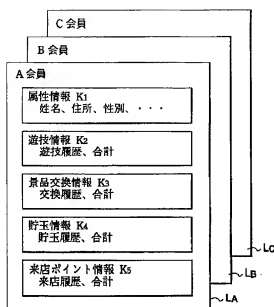
* 【符号の説明】

- 1 ホール
- 2 遊技機島
- 3 監視室
- 5 情報公開装置
- 10 パチンコ機
- 11 玉貸機
- 12 遊技機情報装置
- 13、21 カードリーダー
- 10 20 計数機
- 22 計数機情報装置
- 25 景品交換用端末
- 30 管理コンピュータ
- 32 パーソナルコンピュータ
- 50 通信ケーブル

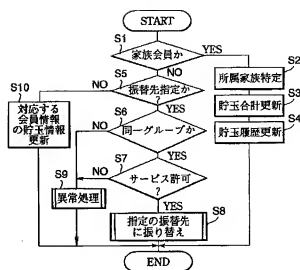
【図1】



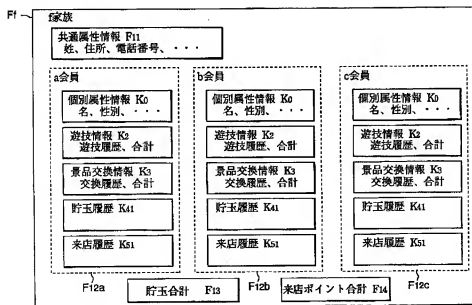
【図2】



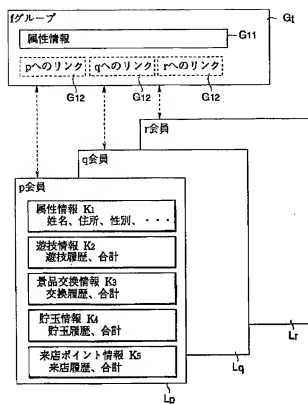
【図5】



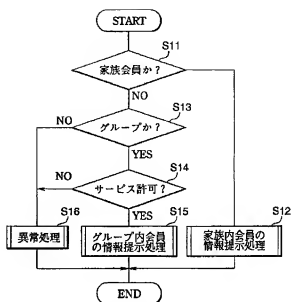
【図3】



【図4】



【図6】



【図7】

